

Diplomado

Testing de Software.

Automatización de Pruebas





Diplomado Testing de Software. Automatización de Pruebas

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **12 semanas**
- » Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
- » Dedicación: **16h/semana**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

Acceso web: www.techtute.com/informatica/curso-universitario/testing-software-automatizacion-pruebas

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Dirección del curso

pág. 12

04

Estructura y contenido

pág. 16

05

Metodología

pág. 20

06

Titulación

pág. 28

01

Presentación

En el desarrollo de un proyecto son muchos los elementos a considerar para la obtención de altos estándares de calidad. Los diferentes tipos de pruebas a las que debe someterse el software, las herramientas disponibles para ello y las implicaciones que éstas tienen en el programa de calidad del mismo; así, como determinar las metodologías de gestión para cada caso, son aspectos indispensables a conocer por todo profesional de la informática. De acuerdo con esta necesidad, se ha creado un programa especializado, con los contenidos más actualizados, donde el profesional entenderá todo sobre *Testing* de software y automatización de pruebas. Una titulación posible en 12 semanas de estudio, gracias a la metodología más innovadora 100% online implementada por TECH.





“

Conocer todo sobre Testing de software, te hará un profesional destacado en tu entorno laboral. Matricúlate ahora y empieza la experiencia”

Para obtener niveles de calidad en software eficientes, se deben cumplir una serie de parámetros desde la fase inicial de la gestión de un proyecto. Entre ellos, y quizás uno de los más importantes es la aplicación de pruebas, que permitan identificar el nivel de riesgo que proporciona dicho software en su momento y los que a futuro podría implicar; todo ello, por supuesto, con la finalidad de brindar respuestas eficaces al usuario final.

El contenido de este Diplomado en Testing de Software. Automatización de Pruebas está planteado desde un aspecto teórico-práctico, para cubrir los aspectos normativos imprescindibles para la creación de software fiables. Dar a conocer los conceptos teóricos sobre *Testing* basados en la teoría de la ingeniería del software y la aplicación práctica de los mismos, será posible gracias al equipo docente que dirige esta capacitación, quienes han elegido un temario específico para conocer los aspectos más actualizados en torno al tema.

Un estudio centrado en los aspectos de calidad, profundizará en la norma ISO 15504, así como en la ISO/IEC 15504. Se abordarán, además, el *Framework* CMMI, los repositorios, los equipos y la integración continua desde un punto de vista práctico. Esta parte del temario es imprescindible, ya que el *Testing*, más allá de las pruebas básicas que realiza todo desarrollador, debe hacerse de forma automática, previamente a la integración de nuevos módulos de software en el repositorio de trabajo de equipo.

Por otra parte, este Diplomado enfocará su mira hacia dos metodologías fundamentales en la práctica de desarrollos software; por un lado, se estudiará la metodología Waterfall y por el otro la *Agile*; que, al analizarlas en su complemento, dará como resultado proyectos híbridos. Asimismo, será posible analizar la visión del cliente y definir la comunicación entre cliente y proveedor lo que permitirá dar un matiz de integralidad a la experiencia educativa del profesional.

Todo ello enmarcado en un sistema de aprendizaje de formato online, que le proporcionará la flexibilidad que necesita para ir adaptando los conocimientos adquiridos a su desempeño actual. Con la guía de expertos profesionales en el área de desarrollo de software, quienes se han encargado de seleccionar todo el contenido de forma exhaustiva; a disposición del alumno a través de diferentes recursos multimedia, basados en la más innovadora metodología del *Relearning*.

Este **Diplomado en Testing de Software. Automatización de Pruebas** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en desarrollo de Software
- ♦ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- ♦ Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- ♦ Su especial hincapié en metodologías innovadoras
- ♦ Las lecciones teóricas, preguntas al experto y trabajos de reflexión individual
- ♦ La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet



La metodología Relearning proporciona un sistema de aprendizaje que te permitirá comprender los temas con mayor facilidad. TECH lo hace posible. Matricúlate ahora y titúlate en 12 semanas”

“

TECH Universidad Tecnológica siempre a la vanguardia con los temas más demandados en el mercado laboral, te ofrece este Diplomado en Testing de Software. Automatización de Pruebas, para que destagues en tu desarrollo profesional”

El programa incluye, en su cuadro docente, a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá al profesional un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará una capacitación inmersiva programada para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual el profesional deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del curso académico. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.

Con este programa aprenderás a desarrollar las metodologías que se están utilizando en gestión: Waterfall y Agile.

Dominarás los procedimientos necesarios para llegar a desarrollar proyectos híbridos.



02 Objetivos

El objetivo principal de este Diplomado, es que el profesional desarrolle las capacidades de gestionar de forma eficiente un proyecto, tomando en cuenta el *Testing* de Software y la Automatización de Pruebas y su importancia dentro del proceso de gestión de calidad del software. Entendiendo las metodologías a implementar en cada caso, llegando a desarrollar proyectos híbridos gracias a los conocimientos de las diferentes metodologías más usadas en la actualidad.



“

Ahora es tu momento, TECH Universidad Tecnológica te ayuda a alcanzar la meta con el mejor contenido para avanzar en el desarrollo de tu profesión. Inicia ya”



Objetivos generales

- ◆ Desarrollar los criterios, tareas y metodologías avanzadas para comprender la relevancia de un Trabajo orientado a la Calidad
- ◆ Analizar los factores clave en la Calidad de un Proyecto Software
- ◆ Desarrollar los aspectos normativos relevantes
- ◆ Implantar Procesos de *DevOps* y de Sistemas para el Aseguramiento de la Calidad
- ◆ Reducir la Deuda Técnica de los Proyectos con un enfoque de Calidad en lugar de un enfoque basado en la economía y los plazos cortos
- ◆ Dotar al alumno de conocimientos especializados para poder Medir y Cuantificar la Calidad de un Proyecto Software
- ◆ Defender las propuestas económicas de proyectos desde la base de la Calidad

“

Entenderás la calidad desde diferentes perspectivas. Analizarás los diferentes tipos de pruebas fundamentales como: pruebas de carga, unitarias, de stress y de resistencia”





Objetivos específicos

- ◆ Establecer las Diferencias entre calidad de producto, de proceso y calidad de uso
- ◆ Conocer la normativa ISO/IEC 15504
- ◆ Determinar los detalles de CMMI
- ◆ Aprender las claves de la integración continua, los repositorios y las repercusiones que tienen en un equipo de desarrollo de software
- ◆ Establecer la relevancia de incorporar repositorios por proyectos de software. Aprender a crearlos con TFS
- ◆ Analizar los diferentes tipos de pruebas fundamentales, como las pruebas de carga, unitarias, de stress y de resistencia
- ◆ Asimilar la importancia de la escalabilidad del software en diseño y desarrollo de sistemas de información
- ◆ Determinar en qué consiste la metodología Waterfall
- ◆ Profundizar en la Metodología Scrum
- ◆ Establecer las Diferencias entre Waterfall y Scrum
- ◆ Concretar las diferencias entre las Metodologías Waterfall y Scrum y cómo lo ve el cliente
- ◆ Examinar el Panel Kanban
- ◆ Plantear un mismo proyecto con WaterFall y Scrum
- ◆ Montar un proyecto híbrido

```
elif _operation == "MIRROR_Z":
    mirror_mod.use_x = False
    mirror_mod.use_y = False
    mirror_mod.use_z = True
```

```
#selection at the end -add back the deselected
mirror_ob.select= 1
modifier_ob.select=1
bpy.context.scene.objects.active = modifier_ob
print("Selected" + str(modifier_ob)) # modifier selected
#mirror_ob.select = 0
```


03

Dirección del curso

El equipo de profesionales que integran el cuadro docente y están al frente de este programa, poseen un elevado nivel curricular en desarrollo de soluciones informáticas y desarrollo de software e investigación, lo cual brinda un nivel de calidad indiscutible a la carga lectiva. Los mismos, serán los encargados de brindar las herramientas y conocimientos necesarios relacionados con el testing de software y automatización de pruebas al futuro egresado, siguiendo la metodología más vanguardista implementada por TECH.



“

*Expertos docentes y profesionales en activo,
compartirán sus mejores experiencias para
impulsar tu desarrollo profesional”*

Dirección



D. Molina Molina, Jerónimo

- ♦ IA Engineer & Software Architect. NASSAT - Internet Satélite en Movimiento
- ♦ Consultor Sr. En Hexa Ingenieros. Introdutor de la Inteligencia Artificial (ML y CV)
- ♦ Experto en soluciones basadas en inteligencia artificial, en los campos de Computer Vision, ML/DL y NLP. Actualmente investigando posibilidades de aplicación de Transformers y de Reinforcement Learning en proyecto de investigación personal
- ♦ Experto Universitario en Creación y Desarrollo de Empresas. Bancaixa – FUNDEUN Alicante
- ♦ Ingeniero en Informática. Universidad de Alicante
- ♦ Máster en Inteligencia Artificial. Universidad Católica de Ávila
- ♦ MBA-Executive. Foro Europeo Campus Empresarial

Profesores

D. Pi Morell, Oriol

- ♦ Product Owner de Hosting y correo. CDMON
- ♦ Analista Funcional y Software Engineer en diferentes organizaciones como Fihoca, Atmira, CapGemini
- ♦ Docente de diferentes Cursos como BPM en CapGemini, ORACLE Forms CapGemini, de Procesos de negocio Atmira
- ♦ Licenciado en Ingeniería técnica de Informática de Gestión por la Universidad Autónoma
- ♦ Máster en Inteligencia Artificial
- ♦ Máster en Dirección y Administración de empresas. MBA
- ♦ Máster en Dirección de Sistemas de Información Experiencia Docente
- ♦ Postgrado, Postgrado Patrones de diseño. Universitat Oberta de Catalunya

Dña. Martínez Cerrato, Yésica

- ◆ Técnico de producto de seguridad electrónica en Securitas Seguridad España
- ◆ Analista de inteligencia Empresarial en Ricopia Technologies (Alcalá de Henares)
Grado en Ingeniería Electrónica de Comunicaciones en Escuela Politécnica Superior, Universidad de Alcalá
- ◆ Responsable de formar a las nuevas incorporaciones respecto a los softwares de gestión comercial (CRM, ERP, INTRANET), producto y procedimientos en Ricopia Technologies (Alcalá de Henares)
- ◆ Responsable de formar a nuevos becarios incorporados a las Aulas de Informática en la Universidad de Alcalá
- ◆ Gestora de proyectos en el área de Integración de Grandes Cuentas en Correos y Telégrafos (Madrid)
- ◆ Técnico Informático-Responsable aulas informáticas OTEC, Universidad de Alcalá (Alcalá de Henares)
- ◆ Profesora de clases de Informática en Asociación ASALUMA (Alcalá de Henares)
- ◆ Beca de formación como Técnico Informático en OTEC, Universidad de Alcalá (Alcalá de Henares)

Dr. Peralta Martín-Palomino, Arturo

- ◆ CEO y CTO en Prometheus Global Solutions
- ◆ CTO en Korporate Technologies
- ◆ CTO en AI Shephers GmbH
- ◆ Doctor en Ingeniería Informática por la Universidad de Castilla la Mancha
- ◆ Doctor en Economía, Empresas y Finanzas por la Universidad Camilo José Cela. Premio Extraordinario de Doctorado
- ◆ Doctor en Psicología por la Universidad de Castilla la Mancha
- ◆ Máster en Tecnologías Informáticas Avanzadas por la Universidad de Castilla la Mancha
- ◆ Máster MBA+E (Máster en Administración de Empresas e Ingeniería de Organización) por la Universidad de Castilla la Mancha
- ◆ Profesor asociado, con docencia en Grado y Máster en Ingeniería Informática, en Universidad de Castilla la Mancha
- ◆ Profesor de Máster en Big Data y Data Science en Universidad Internacional de Valencia
- ◆ Profesor de Máster en Industria 4.0 y del Máster en Diseño Industrial y Desarrollo de producto
- ◆ Miembro del Grupo de Investigación SMILe de la Universidad de Castilla la Mancha

04

Estructura y contenido

La metodología implementada por TECH Universidad Tecnológica, al ser 100% online permite la diversidad de contenidos audiovisuales y en otros formatos, que generan en el alumno un proceso de aprendizaje dinámico, basado en nuevos modelos y con un contenido de calidad. El profesional, se garantiza una enseñanza progresiva y natural de los términos, y conceptos más importantes sobre *Testing* de software y automatización de pruebas, con ejemplos reales proporcionados por el equipo docente. Esto se traduce en un programa académico de primer nivel, riguroso, exhaustivo y adaptado a la realidad informática actual.





“

*Comprende el diseño de repositorios,
equipos e integración continua
desde un punto de vista práctico”*

Módulo 1. Testing de Software. Automatización de Pruebas

- 1.1. Modelos de calidad del software
 - 1.1.1. Calidad de producto
 - 1.1.2. Calidad de proceso
 - 1.1.3. Calidad de uso
- 1.2. Calidad de proceso
 - 1.2.1. Calidad de proceso
 - 1.2.2. Modelos de madurez
 - 1.2.3. Normativa ISO 15504
 - 1.2.3.1. Propósitos
 - 1.2.3.2. Contexto
 - 1.2.3.3. Etapas
- 1.3. Normativa ISO/IEC 15504
 - 1.3.1. Categorías de proceso
 - 1.3.2. Proceso de desarrollo. Ejemplo
 - 1.3.3. Fragmento de perfil
 - 1.3.4. Etapas
- 1.4. CMMI (*Capability Maturity Model Integration*)
 - 1.4.1. CMMI. Integración de modelos de madurez de capacidades
 - 1.4.2. Modelos y áreas. Tipología
 - 1.4.3. Áreas de proceso
 - 1.4.4. Niveles de capacidad
 - 1.4.5. Administración de procesos
 - 1.4.6. Administración de proyectos
- 1.5. Gestión de cambios y repositorios
 - 1.5.1. Gestión de cambios en software
 - 1.5.1.1. Ítem de configuración. Integración continua
 - 1.5.1.2. Líneas
 - 1.5.1.3. Flujogramas
 - 1.5.1.4. *Branches*
 - 1.5.2. Repositorio
 - 1.5.2.1. Control de versiones
 - 1.5.2.2. Equipo de trabajo y uso del repositorio
 - 1.5.2.3. Integración continua en el repositorio
- 1.6. *Team Foundation Server* (TFS)
 - 1.6.1. Instalación y configuración
 - 1.6.2. Creación de un proyecto de equipo
 - 1.6.3. Incorporación de contenido al control de código fuente
 - 1.6.4. *TFS on Cloud*
- 1.7. *Testing*
 - 1.7.1. Motivación para la realización de pruebas
 - 1.7.2. Pruebas de verificación
 - 1.7.3. Pruebas beta
 - 1.7.4. Implementación y mantenimiento
- 1.8. Pruebas de carga
 - 1.8.1. *Load Testing*
 - 1.8.2. Pruebas con *LoadView*
 - 1.8.3. Pruebas con *K6 Cloud*
 - 1.8.4. Pruebas con *Loader*
- 1.9. Pruebas unitarias, de stress y de resistencia
 - 1.9.1. Motivación de las pruebas unitarias
 - 1.9.2. Herramientas para *Unit Testing*
 - 1.9.3. Motivación de las pruebas de stress
 - 1.9.4. Pruebas usando *StressTesting*
 - 1.9.5. Motivación para las pruebas de resistencia
 - 1.9.6. Pruebas usando *LoadRunner*
- 1.10. La escalabilidad. Diseño de software escalable
 - 1.10.1. La escalabilidad y la arquitectura del software
 - 1.10.2. La independencia entre capas
 - 1.10.3. El acoplamiento entre capas. Patrones de arquitectura

Módulo 2. Metodologías de Gestión de Proyectos Software. Metodologías Waterfall Frente a Metodologías Ágiles

- 2.1. Metodología Waterfall
 - 2.1.1. Metodología Waterfall
 - 2.1.2. Metodología Waterfall. Influencia en la calidad del software
 - 2.1.3. Metodología Waterfall. Ejemplos
- 2.2. Metodología *Agile*
 - 2.2.1. Metodología *Agile*
 - 2.2.2. Metodología *Agile*. Influencia en la calidad del software
 - 2.2.3. Metodología *Agile*. Ejemplos
- 2.3. Metodología Scrum
 - 2.3.1. Metodología Scrum
 - 2.3.2. Manifiesto Scrum
 - 2.3.3. Aplicación de Scrum
- 2.4. Panel Kanban
 - 2.4.1. Método Kanban
 - 2.4.2. Panel Kanban
 - 2.4.3. Panel Kanban. Ejemplo de aplicación
- 2.5. Gestión de proyecto en Waterfall
 - 2.5.1. Fases en un proyecto
 - 2.5.2. Visión en un proyecto Waterfall
 - 2.5.3. Entregables a tener en cuenta
- 2.6. Gestión de proyecto en Scrum
 - 2.6.1. Fases en un proyecto Scrum
 - 2.6.2. Visión en un proyecto Scrum
 - 2.6.3. Entregables a considerar
- 2.7. Waterfall vs. Scrum. Comparativa
 - 2.7.1. Planteamiento de un proyecto piloto
 - 2.7.2. Proyecto aplicando Waterfall. Ejemplo
 - 2.7.3. Proyecto aplicando Scrum. Ejemplo
- 2.8. Visión del cliente
 - 2.8.1. Documentos en un Waterfall
 - 2.8.2. Documentos en un Scrum
 - 2.8.3. Comparativa
- 2.9. Estructura de Kanban
 - 2.9.1. Historias de usuario
 - 2.9.2. *Backlog*
 - 2.9.3. Análisis de Kanban
- 2.10. Proyectos híbridos
 - 2.10.1. Construcción del proyecto
 - 2.10.2. Gestión proyecto
 - 2.10.3. Entregables a considerar



Esta es la oportunidad que estabas esperando. Decídetes y eleva tu nivel de profesionalidad con este programa 100% online”

05 Metodología

Este programa de capacitación ofrece una forma diferente de aprender. Nuestra metodología se desarrolla a través de un modo de aprendizaje de forma cíclica: ***el Relearning***.

Este sistema de enseñanza es utilizado, por ejemplo, en las facultades de medicina más prestigiosas del mundo y se ha considerado uno de los más eficaces por publicaciones de gran relevancia como el ***New England Journal of Medicine***.



“

Descubre el Relearning, un sistema que abandona el aprendizaje lineal convencional para llevarte a través de sistemas cíclicos de enseñanza: una forma de aprender que ha demostrado su enorme eficacia, especialmente en las materias que requieren memorización”

Estudio de Caso para contextualizar todo el contenido

Nuestro programa ofrece un método revolucionario de desarrollo de habilidades y conocimientos. Nuestro objetivo es afianzar competencias en un contexto cambiante, competitivo y de alta exigencia.

“

Con TECH podrás experimentar una forma de aprender que está moviendo los cimientos de las universidades tradicionales de todo el mundo”



Accederás a un sistema de aprendizaje basado en la reiteración, con una enseñanza natural y progresiva a lo largo de todo el temario.



El alumno aprenderá, mediante actividades colaborativas y casos reales, la resolución de situaciones complejas en entornos empresariales reales.

Un método de aprendizaje innovador y diferente

El presente programa de TECH es una enseñanza intensiva, creada desde 0, que propone los retos y decisiones más exigentes en este campo, ya sea en el ámbito nacional o internacional. Gracias a esta metodología se impulsa el crecimiento personal y profesional, dando un paso decisivo para conseguir el éxito. El método del caso, técnica que sienta las bases de este contenido, garantiza que se sigue la realidad económica, social y profesional más vigente.

“*Nuestro programa te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera*”

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de Informática del mundo desde que éstas existen. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, el método del caso consistió en presentarles situaciones complejas reales para que tomaran decisiones y emitieran juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Ante una determinada situación, ¿qué debería hacer un profesional? Esta es la pregunta a la que te enfrentamos en el método del caso, un método de aprendizaje orientado a la acción. A lo largo del curso, los estudiantes se enfrentarán a múltiples casos reales. Deberán integrar todos sus conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones.

Relearning Methodology

TECH aúna de forma eficaz la metodología del Estudio de Caso con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina elementos didácticos diferentes en cada lección.

Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

En 2019 obtuvimos los mejores resultados de aprendizaje de todas las universidades online en español en el mundo.

En TECH aprenderás con una metodología vanguardista concebida para capacitar a los directivos del futuro. Este método, a la vanguardia pedagógica mundial, se denomina Relearning.

Nuestra universidad es la única en habla hispana licenciada para emplear este exitoso método. En 2019, conseguimos mejorar los niveles de satisfacción global de nuestros alumnos (calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso, objetivos...) con respecto a los indicadores de la mejor universidad online en español.



En nuestro programa, el aprendizaje no es un proceso lineal, sino que sucede en espiral (aprender, desaprender, olvidar y reaprender). Por eso, se combinan cada uno de estos elementos de forma concéntrica. Con esta metodología se han capacitado más de 650.000 graduados universitarios con un éxito sin precedentes en ámbitos tan distintos como la bioquímica, la genética, la cirugía, el derecho internacional, las habilidades directivas, las ciencias del deporte, la filosofía, el derecho, la ingeniería, el periodismo, la historia o los mercados e instrumentos financieros. Todo ello en un entorno de alta exigencia, con un alumnado universitario de un perfil socioeconómico alto y una media de edad de 43,5 años.

El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu capacitación, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.

A partir de la última evidencia científica en el ámbito de la neurociencia, no solo sabemos organizar la información, las ideas, las imágenes y los recuerdos, sino que sabemos que el lugar y el contexto donde hemos aprendido algo es fundamental para que seamos capaces de recordarlo y almacenarlo en el hipocampo, para retenerlo en nuestra memoria a largo plazo.

De esta manera, y en lo que se denomina Neurocognitive context-dependent e-learning, los diferentes elementos de nuestro programa están conectados con el contexto donde el participante desarrolla su práctica profesional.



Este programa ofrece los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para los profesionales:



Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los especialistas que van a impartir el curso, específicamente para él, de manera que el desarrollo didáctico sea realmente específico y concreto.

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual, para crear el método de trabajo online de TECH. Todo ello, con las técnicas más novedosas que ofrecen piezas de gran calidad en todos y cada uno los materiales que se ponen a disposición del alumno.



Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos.

El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.



Prácticas de habilidades y competencias

Realizarán actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso y guías internacionales, entre otros. En la biblioteca virtual de TECH el estudiante tendrá acceso a todo lo que necesita para completar su capacitación.





Case studies

Completarán una selección de los mejores casos de estudio elegidos expresamente para esta titulación. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.



Resúmenes interactivos

El equipo de TECH presenta los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audios, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

Este exclusivo sistema educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Testing & Retesting

Se evalúan y reevalúan periódicamente los conocimientos del alumno a lo largo del programa, mediante actividades y ejercicios evaluativos y autoevaluativos para que, de esta manera, el estudiante compruebe cómo va consiguiendo sus metas.



06

Titulación

El Diplomado en Testing de Software. Automatización de Pruebas garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Diplomado expedido por TECH Universidad Tecnológica.



“

Supera con éxito este programa y recibe tu titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites”

Este **Diplomado en Testing de Software. Automatización de Pruebas** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado.

Tras la superación de la evaluación, el alumno recibirá por correo postal* con acuse de recibo su correspondiente título de **Diplomado** emitido por **TECH Universidad Tecnológica**.

El título expedido por **TECH Universidad Tecnológica** expresará la calificación que haya obtenido en el Diplomado, y reunirá los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores de carreras profesionales.

Título: **Diplomado en Testing de Software. Automatización de Pruebas**

N.º Horas Oficiales: **300 h.**



*Apostilla de La Haya. En caso de que el alumno solicite que su título en papel recabe la Apostilla de La Haya, TECH EDUCATION realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.



Diplomado
Testing de Software.
Automatización
de Pruebas

- » Modalidad: online
- » Duración: 12 semanas
- » Titulación: TECH Universidad Tecnológica
- » Dedicación: 16h/semana
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Diplomado

Testing de Software. Automatización de Pruebas

